

## バスケットボールの速攻における有利性の検証 並びにミスプレーの構造分析

安 舒揚 佐藤久夫

キーワード：速攻 試合中の有利性 ミスプレー 構造分析

Verification profitability about fast break and the analysis on misplay of structure

shuyang An Hisao satou

### Abstract

Fast break has become a very important and popular strategy for most top basketball countries during the past few years. On the 29th Beijing Olympic Games, the average score of American dream team is 106.3 and 22% of them comes from fast break, the average score of fast break is 23. Such a high level of score and such a high percentage of fast break strategy is unusual and need us to consider.

## 序論

### 第一節、研究の背景と意味

速攻は近年世界中の強い国家チームに最も重視され、一番多く使われている戦術である。アメリカ国家代表は第29回北京オリンピック大会で一ゲームの平均得点は106.3点であり、その得点の中で、22%は速攻による得点であり、一ゲームの速攻平均得点は23点であった。そのような高得点を取る戦術は今までの大会においては考えられなかった戦術であった。

### 研究の目的

速攻における有利性の検証並びにミスプレーの構造分析を行うことで、速攻の理論と指導法に生かし、指導者になった時に速攻の成功率を高めるための研究を目的とする。

### 研究対象と研究方法

#### I、文献調査法

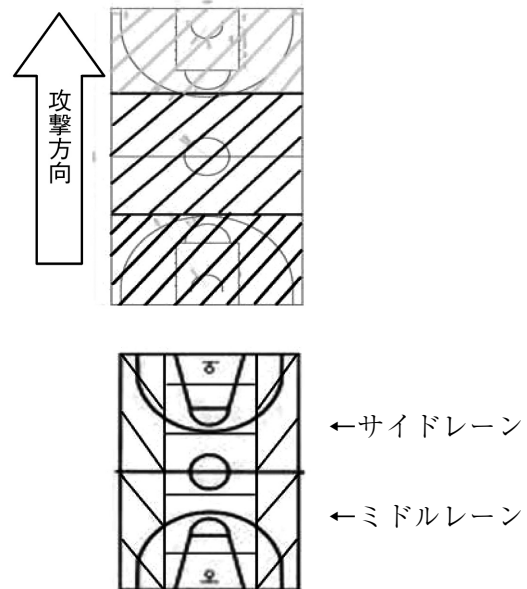
#### II、インタビュー調査法

佐藤久夫氏にインタビュー調査を行った研究対象：

1. 第26回男子バスケットボール・アジアチャンピオンシップ（2012年ロンドンオリンピック大会選抜）の試合16チーム（全60試合）主に中国チームに着目する。
2. 中国プロバスケットボール・リーグ2008-2009シーズンの126試合。

## IV、データ分析法

1. 速攻構造分析方法として速攻を三つの局面に分解した：佐藤久夫氏の造語を利用し、アウトレットプレー、ミドルプレー、フィニッシュプレーとした。



### 速攻の定義

稲垣安二氏の「速攻とは、ディフェンスプレーヤーの全員が、計画された防御隊型に位置する前に、得点しようとする攻撃方法である」を定義とした。

速攻プレーと判定する根拠としては、定義にのっといてスピードが速い、時間が短い、一般的に1回から3回のパスプレーでシュートプレーに入る。あるいは、速攻は3秒から5秒の間にフィニッシュプレーに入る。

以上のプレーに限って、速攻プレーと判断した。

## 本論

### 速攻プレーの基本理論

- I 基本理論：稲垣安二氏によると「速攻は、ディフェンスプレーヤー全員が帰陣する前に、攻撃プレーヤーの動きとパスやドリブルによって、ボールをバスケットの近くに進め、得点しようとする攻撃

法である。多くのコーチは、相手方が帰陣する前にボールをフロントコートへ進めシュートすることの必要性より、味方がボールを獲得するやボールを保持したプレーヤー以外のプレーヤーに、相手方が帰陣するよりも早くバスケットへ近づくことを要請している。一方、プレーヤーもコーチの要請に応じて、バスケットに向かって相手より早く走ろうとつとめている」以上を速攻の理論であると述べている。

一般的な速攻はプレーヤーの動きとパスやドリブルを使用して、相手を破り（アウトナンバーにする）、ついでパス、ドリブルや動きを使用してシュートすることがある。これには相対関係を破る技術と、破った後シュートする技術の二つが含まれている。このようなことから、速攻は「相手の帰陣の状態を確認し、ボールをコントロールしながら、相手を弱点のある状態（またはアウトナンバーにした状態ともいう）につくり攻撃する」ことであると考えている。「相手の弱点のある状態につくる」とは、バックコートにおいて5対5の状態から攻撃を始め、3対2、2対2、2対1、1対1、1対0等、味方が相手よりも人数の多い状態をつくることである。したがって、味方がボールを獲得した瞬間、その地点で味方プレーヤーが協力し、組織的に動き、相手を弱点のある状態にして攻撃することが必要になる。

- II スリーレーン攻撃法において重要なことは、攻撃プレーヤーの3人が相手方2人を攻撃する状態をつくることである。つまり、3対2の状態を早くつくり、センターレーンを進むミドルレーンがボールを持って前進し、二つサイドレーンを進むプレーヤーがミドルレーンより先行し、ミドルレーンを底角とした逆三角形をつくり前進することである。ミドルレ

ーンがボールを持ってセンターレーンを進むと、二つのサイドレーンを進むプレーヤーのいずれにもパスできるので、非常に安定した攻撃ができる。このようにミドルレーンを主軸にしたスリーレーンを3人のプレーヤーが占めながら前進するが、特にミドルレーンはセンターラインを通過すると、進行スピードをおとし（このことをスローダウンと言う）、二つのサイドレーンを進むプレーヤーと十分協力し、相手を攻撃することが重要になる。ミドルマンを底角にし、二つのサイドレーンを進むプレーヤーによってつくる逆三角形はバックコートではつくれず、フロントコートに入ってつくるようになることも多いので、ミドルレーンがセンターレーンを通過後、スローダウンすることは絶対に身に付けなければならない技術である。

#### 速攻のミスになる要因の考察：

速攻というのは、ディフェンスからオフenseに切り替えようとするときに、選手が一番速いスピードで、一番短い時間で相手を超え、人数の優勢状態を作ったり、防御側がしっかりディフェンスの状態になれないうちにチャンス을把握し、オフenseしたりする得点手段である。

速攻の始まりは、パスとドリブル技術の操作が重要となる。時には、正しくないパスをしたり、タイミングが合わなかったりするので、ミスを起こす。時には、選手の集中力が不十分などの原因により、ミスを起こす。

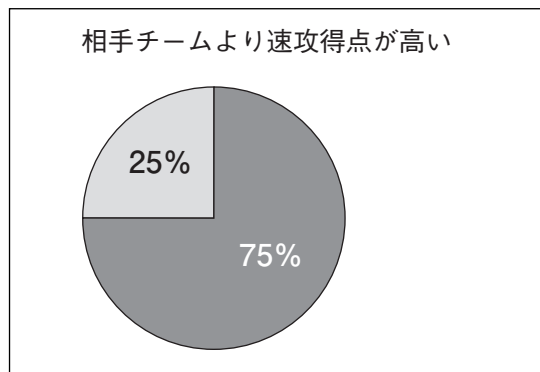
速攻の発動はスローインとジャンプボールとリバウンドを取ってから始まる。速攻になれるかどうかは発動のタイミング次第、ボールを取ってからのファストパスと呼応は発動のポイントである。ファストパスは早さだけでなく、距離と呼応する味方の位置の把握も重要で、できるだけ短い時

間でハーフコートを超え、速攻の目的を果たそうとする。速攻の意識していなく、パスの技術をした身に着けていないなどの原因により、サイドアウトになったり、ボールを奪われたり、トラベリングやダブルドリブルやチャージング・ファウルになったりするミスになりやすい。

#### バスケットボール試合中に速攻の有利性についての検証

佐藤久夫氏によると「速攻の得点が高ければ、高い程、勝利への主導権を持つことは明らかである」と述べている。以上のことを参考に、検証していく。

##### 速攻の重要性の証明 1



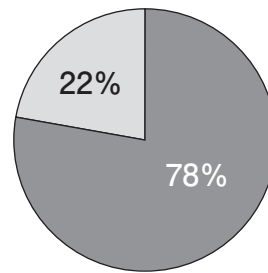
第 26 回男子バスケットボール・アジアチャンピオンシップ（2012 年ロンドンオリンピック大会選抜）の計 60 試合の中で、相手チームより、自チームの速攻得点が 75% を占めた場合、勝率が高いことがわかった。相手チームより、自チームの速攻得点が 25% を占めた場合には、勝率が低いことがわかった。

そして、勝ちチーム毎試合の速攻の平均得点は相手チームに比べて 8.5 点が高くなることがわかる。

中国国家代表チームの全部 9 試合の中で、7 試合は相手チームより速攻得点が高いチームが勝利した、他 2 試合は相手チームより速攻得点が低いチームが勝利した。

全部 9 試合の中で、中国チームの総得点

中国チームの試合中に相手チームより速攻得点が高い



は 712 点であり、速攻の総得点は 95 点であり。全部得点の中で、13% は速攻の得点であり、中国チーム毎試合速攻の平均得点は 10.5 点であった。

##### ディフェンスが一番強いチーム

攻撃力が一番強いチーム	毎試合の平均得点	シーズン速攻総数	毎試合の速攻ミス数
广东宏远		281	0.7
江苏同曦		202	0.6
新疆广汇		199	0.6

##### 勝率が一番高いチーム

ディフェンスが一番強いチーム	毎試合の平均失点	シーズン速攻総数	毎試合の速攻ミス数
新疆广汇	88.3	199	0.6
广东宏远	91.3	281	0.7
八一双鹿	93.9	179	0.2

以上の表によって、速攻総数が多いチームは勝率が高く、それに反して、速攻総数が少ないチームは勝率が低いことがわかった。

データから速攻は勝利への主導権を持つ重要な要因であるということが検証できた。

佐藤久夫氏の理論によると、「速攻でのミスは逆に相手に主導権を握らせそして自チームの主導権を損なうことである」と述べている。

データからも以上のことが理解できる。

### 速攻ミスプレーの調査分析

#### I 中国プロバスケットボール・リーグ 2008-2009 シーズンの 126 試合の速攻状 況分析

チーム	速攻総数	総ミス数	パスミス数	パスミス%	キャッチミス数	キャッチミス%
广东宏远	281	35	23	65%	12	35%
江苏同曦	202	30	20	66%	10	34%
八一双鹿	179	12	8	66%	4	34%
云南红河	154	17	6	35%	11	65%
辽宁盼盼	199	16	12	75%	4	25%
新疆广汇	199	31	17	54%	14	46%
吉林东北虎	143	28	14	50%	14	50%
北京首钢	87	12	7	58%	5	42%
陕西盖天力	142	42	21	50%	21	50%
上海西洋	172	34	19	55%	15	45%
山东金斯顿	157	13	7	54%	6	46%
浙江广厦	152	28	17	61%	11	39%
福建 SBS	80	15	8	53%	7	47%
合計	225	313	179	57%	134	43%

#### アジアチャンピオンシップ強いチームの調査分析

チーム	速攻総数	総ミス数	パスミス数	パスミス数		パスミス%	キャッチミス数	キャッチミス%
				ミドルレーン	サイドレーン			
中国	61	10	9	2	7	90	1	10
ヨルダン	61	14	12	4	8	86	2	14
韓国	57	13	11	2	9	85	2	25
日本	36	9	7	2	5	78	2	22
フィリピン	62	17	17	6	11	100	0	0
イラン	76	8	5	0	5	63	3	37

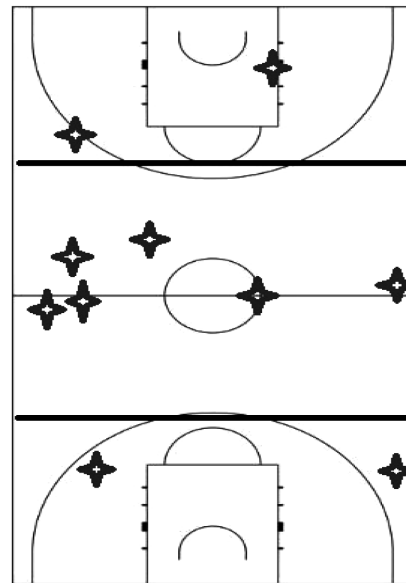
### 考察

佐藤久夫氏は「速攻の得点が高ければ、高い程、勝利への主導権を持つことは明らかである」と述べていたが、検証の結果から速攻率が高いチーム程勝率が高いということが明らかになった。

よって、速攻の成功は自チームの主導権と有利性を得ることができるが、逆に「速攻のミスは、相手に主導権を握らせ、そして自チームの主導権を損う」ということがいえるであろう。

速攻のミスにおける構造の考察においては、フィニッシュプレーのミスが一番少なく、ついで、アウトレットプレー、最後にミドルプレーであった。

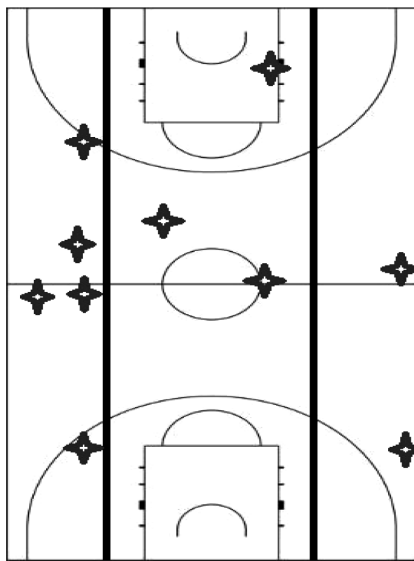
以上のミスの原因克服していくことが、今後の課題であろう。



中国チームのミスプレー発生位置

アジアチャンピオンシップで中国の 9 試合の中で、アウトレットプレー、ミドルプレー、フィニッシュプレー 3 つの局面に分解した。局面の分解におけるミスの発生位置。パスミスをした主な原因はパスした選手の技術の欠如、タイミングを測れなかったということやボールを保持する選手の判断や技術、コートにいる味方のフロアバランス

が整っていないことなどにより起こしたものである。速攻の中で、パスやキャッチのミスを導入したのは、選手のパスの技術、パスのタイミング、キャッチの技術及びチームワークなどの要素である。中国のバスケット選手は速攻を発動させる意識が強くあり、そのために焦りを招いてミスプレーとなるケースがあった。同様に心理的原因により、激しいディフェンスに対峙された局面においては、ミスが出やすいことがみられた



中国チームのミスプレー発生位置

アジアチャンピオンシップで中国の9試合の中で、ミドルレーンとサイドレーンのミスの発生位置。

## 結論・まとめ

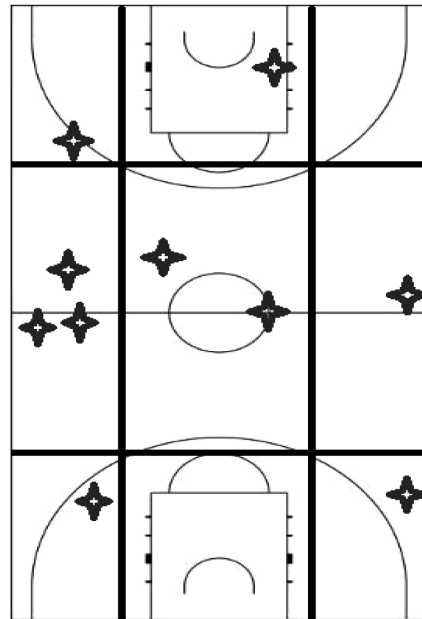
本研究では「バスケットボールの速攻における有利性の検証並びにミスプレーの構造分析」を進めてきた。

速攻の成功率は試合の主導権を得るために重要な戦術であり、逆にミスプレーは自チームの主導権を損い、相手に主導権を与えてしまうことが検証の中からも明らかになった。ミスをするすることで、試合に敗北し、成功率を高めていくことを試合を制することができるといことが推測される。

これは、佐藤久夫氏や稲垣安二の理論か

らも述べられている。

そこから、ミスの構造を分析した。



構造分析

先の図を合わせて、ミスの発生位置を明瞭的にする。

中国チームのミスの中で、ミドルプレー及びミドルラインでのミスが一番集中していたことが明らかになった。特にレフトサイドレーンのミスが一番多いことをわかった。

ミスが発生するエリアはミドルプレーのミドルレーンが最も多く、特にオーバーハンドパスとキャッチが多いことが明らかになった。ミドルエリアはディフェンスの密集地帯であるということも一つの原因であることも確かである。

以上の検証並びに構造分析により本研究では触れてはないが、速攻の主導権を握り、なおかつミスプレーの数を少なくし試合を制することを可能にさせるために、ドリルや実践の中から速攻のミスプレーが起こる理論や、速攻理論それに伴う技術や予測を高めることができるようなプログラムを構築していく必要がある。

また、バスケットボール競技において、比

較的頻繁に生じる出来事だけではなく、様々なシチュエーションを予測するという心構えをさせる習慣化や知的スピードを育成させることが大切なことなのではないかと考える。

## 第五章 参考文献

I、「速攻」 稲垣安二 昭和 50 年

II、「0 球快攻战术的理论浅析」体育世界  
2008 年第 8 期 羅勇

<http://mall.cnki.net/magazine/magade-tail/TYSJ200808.htm>

III、「籃球快攻概念的重构与诠释」北京体育  
大学学报 2005 年第 8 期 王健国、李清玲

<http://mall.cnki.net/magazine/magade-tail/BJTD200508.htm>

IV、「影响篮球比赛快攻的因素分析」体育科  
学文献通報 2009 年第 3 期 李順明

<http://www.cnki.com.cn/Article/CJFD-Total-SPOR200903007.htm>

